
Nº1 NOVIEMBRE 1995
GRUPO ZETA
SUPER MANGA
COMIC Y SUPLEMENTO DEL MUNDO MANGA DE LA REVISTA SUPERJUEGOS
LAS AVENTURAS de
MAKAKO

CARTAS A RAITO-GOBUN

Somos la respuesta a vuestras plegarias, la crema del helado, el secreto de vuestro proyecto de novia. Sí, hemos hecho **SUPER MANGA** para daros caña de la fina: por un lado, el cómic de las aventuras de MAKAKO (canelilla en rama para ositos panda caprichosos): por otro, información y recomendaciones para manteneros al día en cuanto a «japolandia» se refiere. ¡Qué más podéis pedir!

Ah... Pues podríais pedir lo mismo que nosotros, que **SUPER MANGA** se convierta en una publicación mensual. Por el momento, la cosa va de apariciones sorpresa acompañando siempre a **SUPER JUEGOS**, pero el futuro... el futuro lo decidís vosotros ¡con vuestras cartas! Escribidnos ya, urgentemente, histericamente; y exponednos vuestras quejas, súplicas, recomendaciones o dudas. Lo que sea, incluso mangas para su futura publicación (al fin y al cabo, estamos abiertos a todo). En el sobre debéis poner:

CARTAS A RAITO-GOBUN. SUPER MANGA
C/ O'Donnell 12. 28009 MADRID

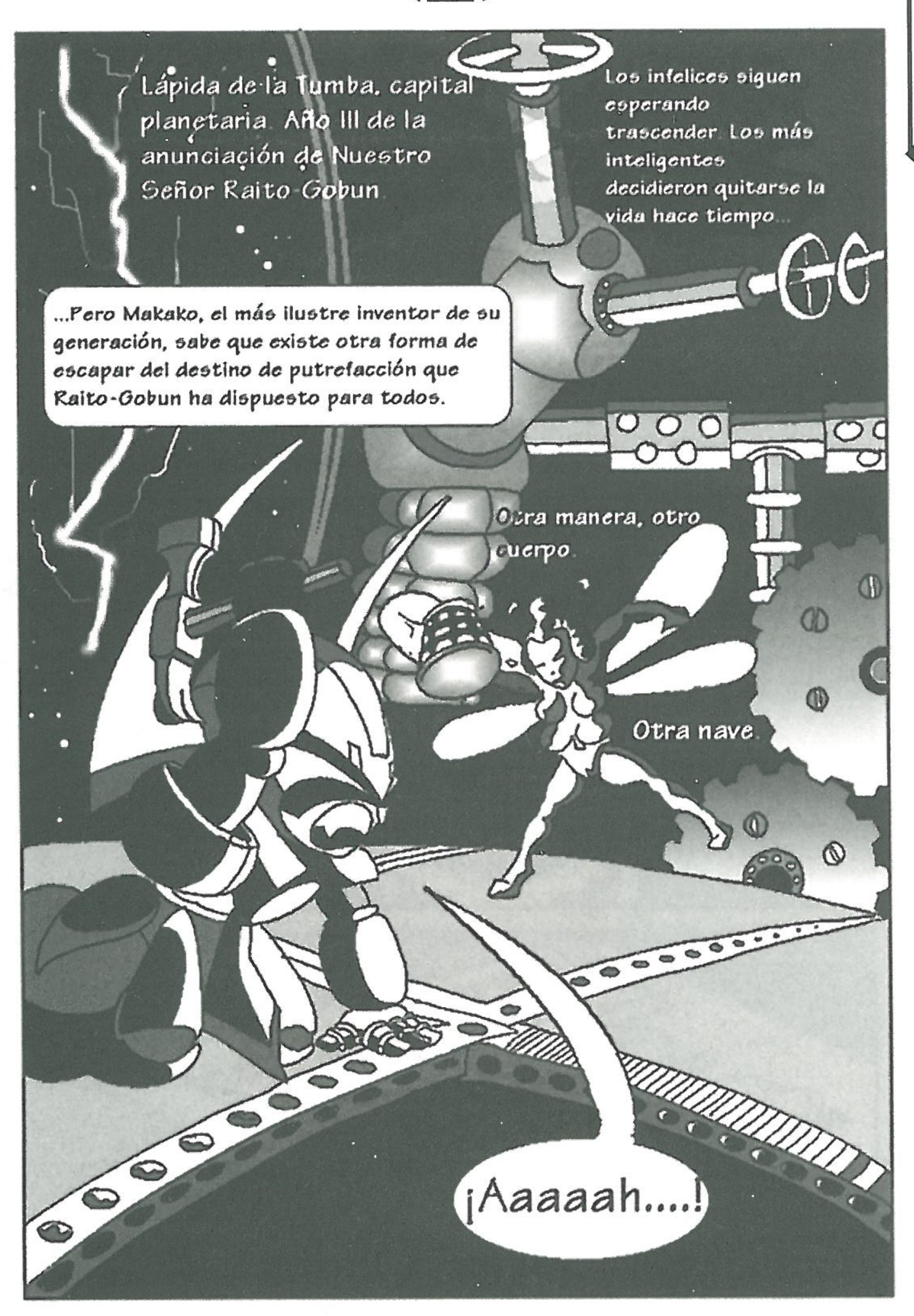
Lo importante es saber que estáis ahí, que existe un público real para una revista profesional sobre manga; y que no estoy tan loco como puede parecer, proponiendo a los jefes que cometan locuras como la de editar este suplemento.

Y sobre nosotros, los que estamos detrás: ya no podemos imaginarnos la vida sin mangas, aunque la mayoría siga dándole testarudamente a los videojuegos.

Os contagiaremos.

JESUS MANUEL MONTANÉ

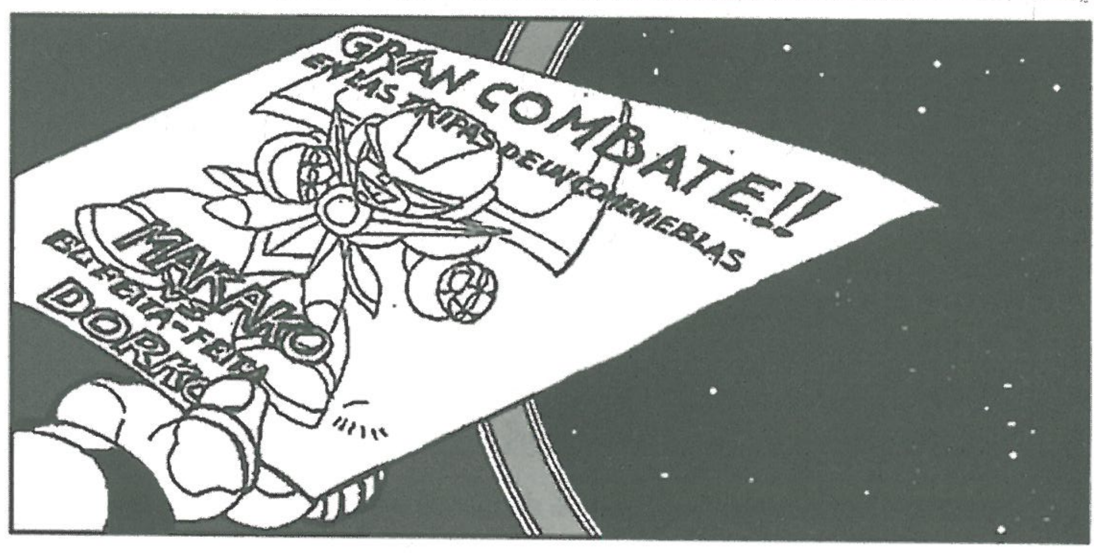
CONTENIDOS



LAS AVENTURAS DE MAKAKO. Primera Parte. Noviembre de 1995. Makako es una marca registrada de Jesús Manuel Montané. GUION: Jesús Manuel Montané. REALIZACION GRAFICA: Valeriano Lodo y Manolo Recio.

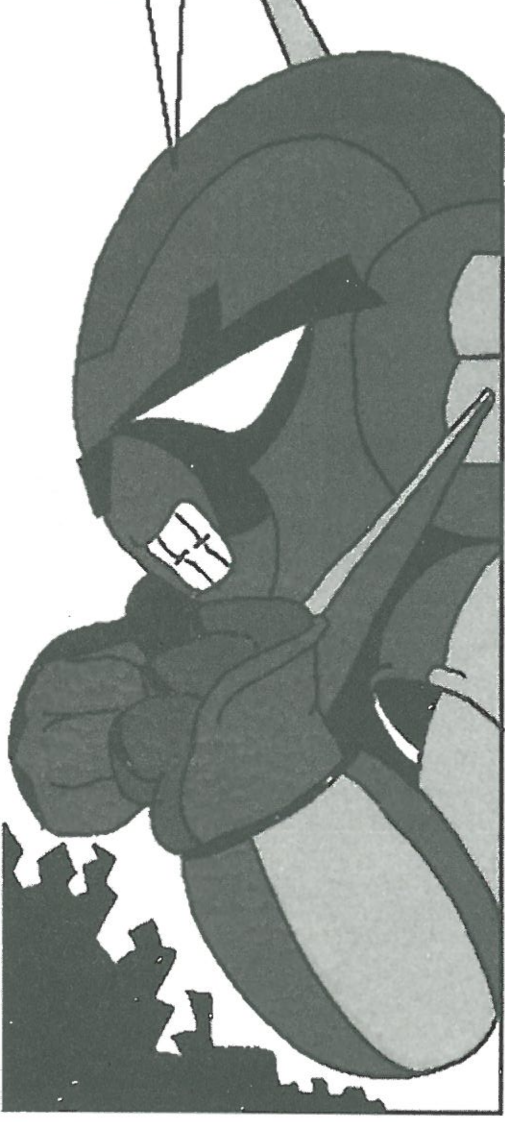


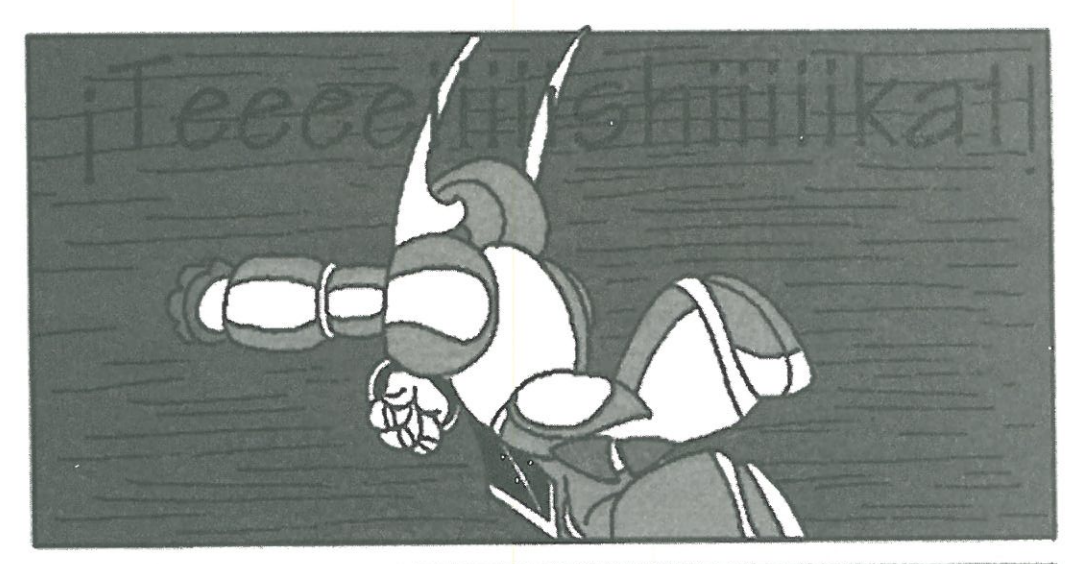

¡TUMB!
MOM FOREVE


GRAN COMBATE!!
EN LAS TRIPAS DE UN COMENIEBLAS
MAKAKO
VS
EL FEITA-FEITA
DORK


¡Gloria a vosotros que habeis sido llamados y acudís!. ¡Gloria a los luchadores que aceptan el reto de Raito-Gobun!. ¡Los pulmones deben estallar de alegría!. ¡Vomitad vuestra muerte, hoy es el gran día!.


GRRR


¡Ha llegado tu hora, puerco del diablo!

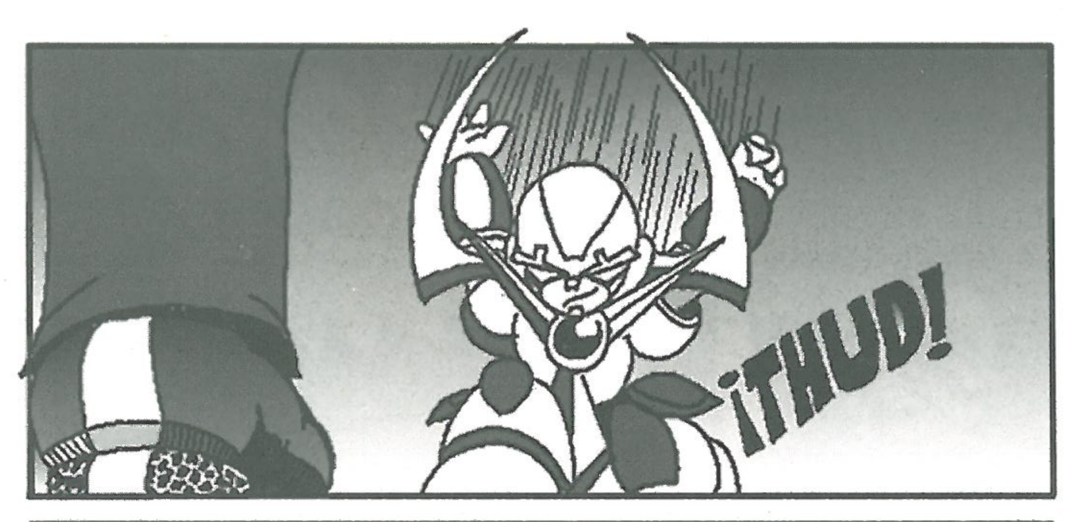

¡Teeeeiiiishiiiiika!!


¡Dooooorrrrrrkimo!


¡Raito-Gobun le proteja!
Animo, papi
FOREVER


¡Dorkoooo! ¡Acaba con el maldito Tarnuque!

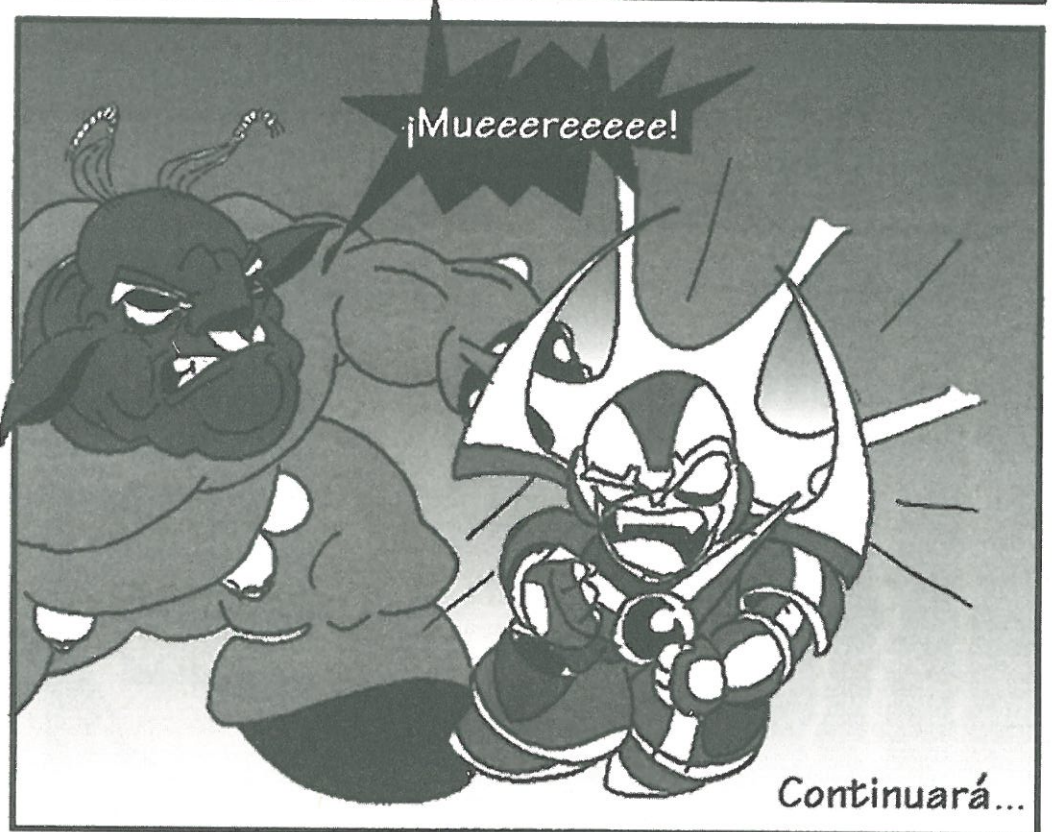

¡Arráncale el corazón!
¡Muerte a los Feita-Feita!
¡Makako es un traidor!
¡Mataros ya!

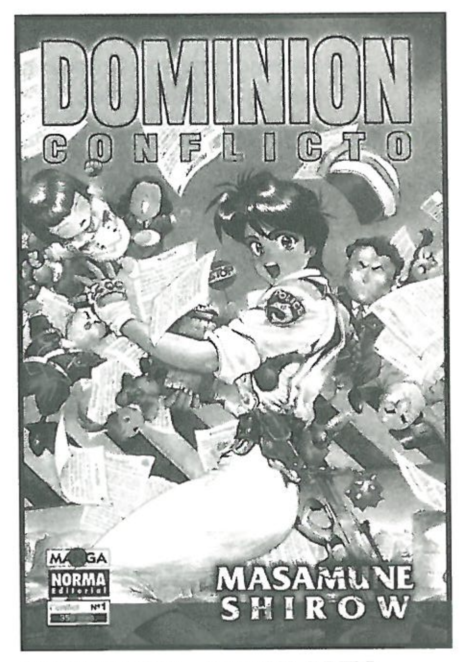

¡THUD!


¡Je,je,je!


¡Vas a ver Hammiük Sheperens más pronto de lo que pensabas!


¡Nooooo!
MOM FOREVER


¡Mueeereeeee!
Continuará...



DOMINION. CONFLICTO.

Número 1 de 5

Masamune Shirow vuelve a la carga con la serie DOMINION. Conflicto para mostrar las nuevas aventuras de la oficial de policía Leona y su tanque. Una novedad es que las procaces gatitas Annapuma y Unipuma se alistan en la unidad de la incansable Leona. Shirow continúa dirigiéndose al lector para explicarle detalles, como el hecho de que en una viñeta Leona utiliza zapatos de señora.

◆ 32 PAGINAS. PRECIO: 350 PTAS. NORMA EDITORIAL.

MINIFALDAS

Número 1 de 4

El manga erótico es una de las vertientes más populares del cómic japonés. La serie MINIFALDAS de **Chataro** dibuja a unas seductoras jovencitas, que viven el sexo con ingenuidad y alegría. En la historieta «¡Hazme un descuento, chaval!», una atractiva adolescente utiliza su cándida sensualidad con un vendedor para conseguir una rebaja en el precio de un coche. Más de un lector le regalaría también el radio-cassette y el aire acondicionado.

◆ 52 PAGINAS. PRECIO: 300 PTAS. EDICIONES LA CUPULA.

FATAL FURY

Número 1 de 10

Acaba de aparecer una nueva serie manga basada en las aventuras de los personajes del popular videojuego de **SNK** para *Neo Geo*. El autor de este manga de acción y violencia total es **Ken Ishikawa.**

◆ 48 PAGINAS. PRECIO: 275 PTAS. PLANETA-DEAGOSTINI.



CYBER TOKYO

Nos llega otra obra de **Pure**, el autor del desmadrado manga EL DRAGON MILENARIO, esta vez con una historieta *cyberpunk* de ambiente policíaco. Resulta una agradable lectura, ideal para pasar un rato entretenido.

◆ 208 PAGINAS. PRECIO: 1.695 PTAS. PLANETA-DEAGOSTINI.

NO TE LO PIERDAS

GAMMA. Para muchos la gran sorpresa del año. **Norma Editorial** se ha apuntado un tanto con la publicación de GAMMA, de **Yasuhito Yamamoto**, que nos cuenta la vida y milagros de un reprimido empleado de supermercado, que estalla como La Masa cuando se le cruzan los cables. Los flash-backs de la infancia y adolescencia del atormentado personaje resultan impagables. Para buenos paladares de manga y amantes del cómic.

◆ NUMERO 7. 56 PAGINAS. PRECIO: 395 PTAS. NORMA EDITORIAL.

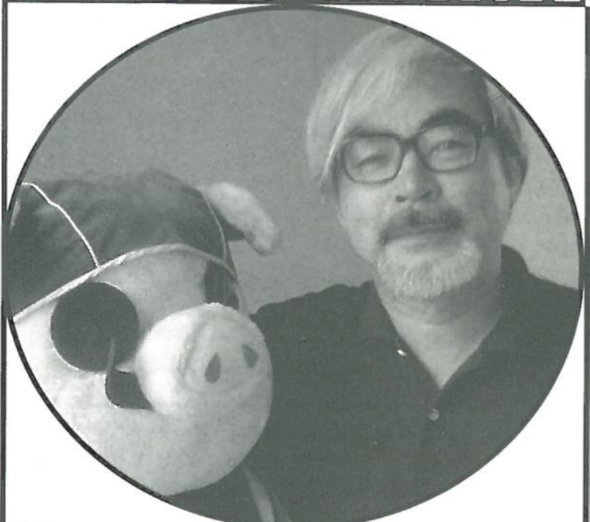
DRAGON FALL. La irreverente y libre versión que **Hi No Tori Studio** ha dibujado de los personajes de una popular y polémica serie que emiten las televisiones autonómicas, y de cuyo nombre no quiero acordarme, sigue divirtiendo al personal.

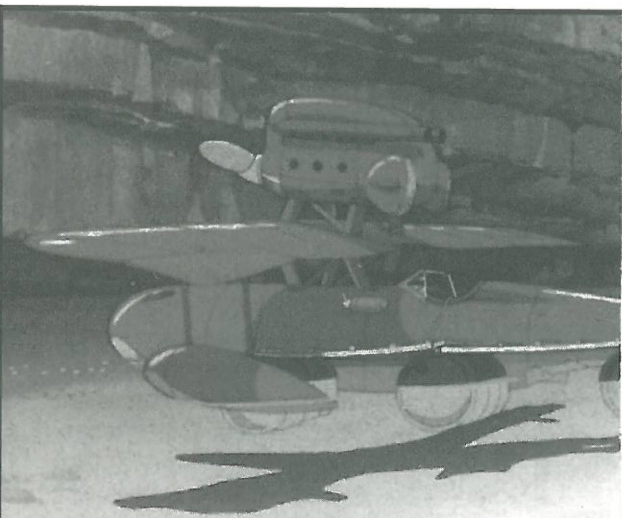
◆ NUMERO 8. 32 PAGINAS. PRECIO: 325 PTAS. CAMALEON EDICIONES.

El estreno del largometraje de animación **PORCO ROSSO** descubrió al gran público español el nombre de un genio del anime: **Hayao Miyazaki**. La película sorprendió por tratarse de una historia de aventuras de aviadores, llena de nostalgia, ternura y humor. Las secuencias de combates aéreos dejaron al público con la respiración contenida y la boca abierta. Muchos siguen con la mandíbula desencajada.

LA TERNURA DE UN GENIO

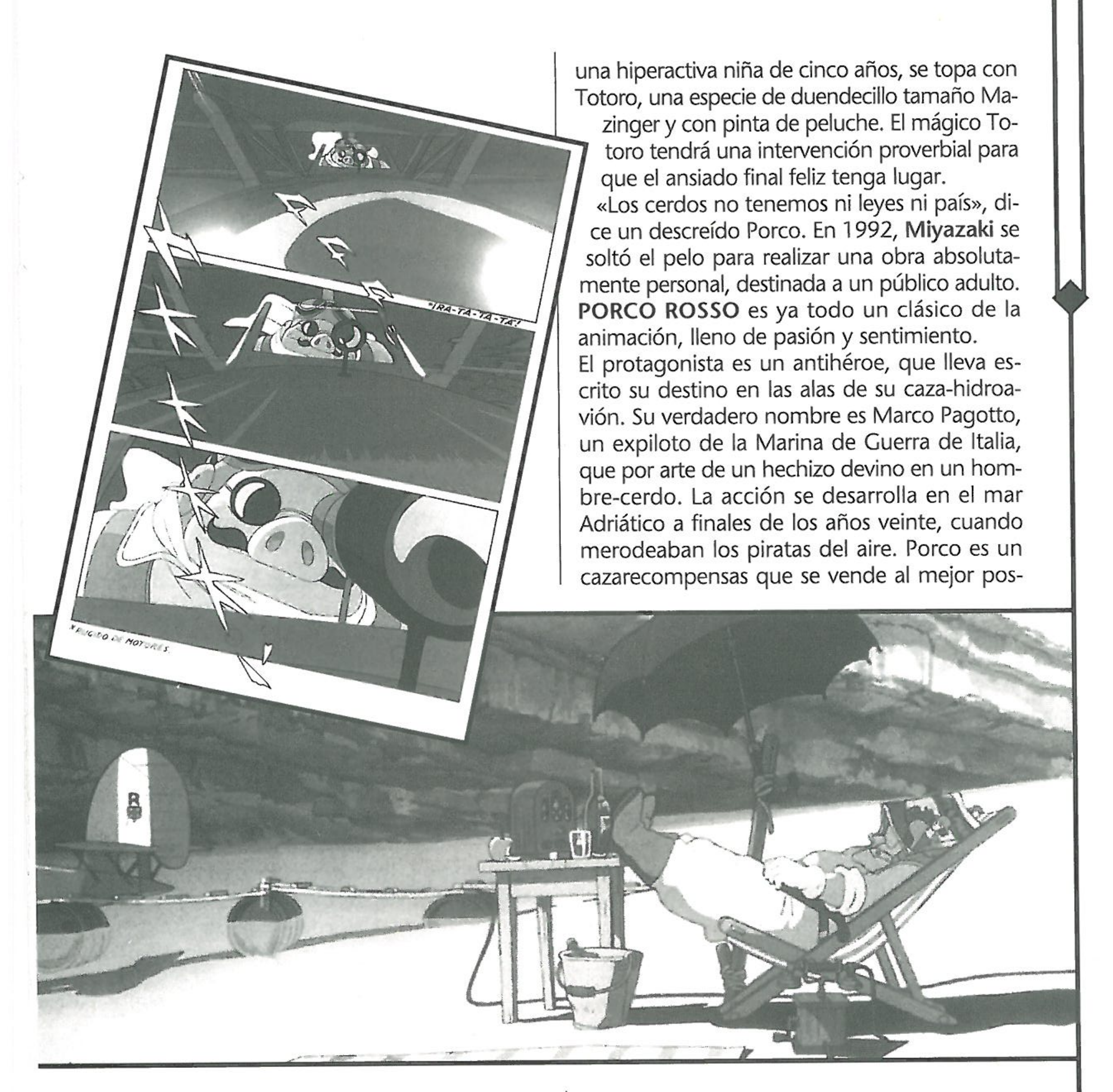
Volar en el mundo de **Miyazaki** supone descubrir a un autor lleno de imaginación y ternura. Resulta que este hombre tuvo una activa participación en una serie de dibujos animados que dejó marcada a una generación de televidentes: HEIDI. Aunque los más jóvenes del lugar sólo la hayan oido mencionar a hermanos mayores o treintañeros melancólicos, la reivindicación de esta serie es tan irrenunciable como aquellos pastelitos **Tigretón**, que se podían desenrrollar para degustar aquella incomparable mermelada gelatinosa. La historia de una inocente niña que es enviada a vivir con su huraño abuelo en las montañas fue dibujada con tal humanidad que resulta difícil no estremecerse con su recuerdo. Los personajes secundarios de la serie como Pedro, el amigo de Heidi que cuida de las cabras, el perro Niebla, la enfermiza niña rica Clara y su tiránica institutriz, la señorita Rottenmeyer, componen una galería de caracteres de imposible olvido.







Miyazaki recuerda que le correspondió encargarse de las escenas en las que los niños corrían, brincaban o caían, las de auténtica acción. Todo un reto. Porque para **Miyazaki** hacer dibujos animados para niños es una tarea que conlleva ciertas responsabilidades. La primera es la calidad. **Miyazaki** piensa que a los niños hay que darles lo mejor. La segunda, y no por ello menos importante, reside en el mensaje.



A los niños hay que decirles que en la vida no hay nada irreversible. Ya tendrán tiempo de descubrirlo por ellos mismos.
Tras su experiencia con HEIDI, **Miyazaki** prefirió dejar este medio y decantarse hacia proyectos más personales y arriesgados como KAZE NO TANI NO NAUSICAÄ (Nausicaä del Valle del Viento, 1984), TENKÜ NO SHIRO LAPUTA (Laputa, el castillo del cielo, 1986) y TONARI TO TOTORO (Mi vecino Totoro, 1988).
Precisamente, este último film constituyó todo un fenómeno en Japón. La historia de dos hermanas, Satsuki y Mei, que viven con su padre en el campo. La ausencia de la madre, perceptible desde la primera escena, se debe a una enfermedad que la tiene postrada en la cama de un hospital. En sus correrías por el bosque, Mei, una hiperactiva niña de cinco años, se topa con Totoro, una especie de duendecillo tamaño Mazinger y con pinta de peluche. El mágico Totoro tendrá una intervención proverbial para que el ansiado final feliz tenga lugar.
«Los cerdos no tenemos ni leyes ni país», dice un descreído Porco. En 1992, **Miyazaki** se soltó el pelo para realizar una obra absolutamente personal, destinada a un público adulto. **PORCO ROSSO** es ya todo un clásico de la animación, lleno de pasión y sentimiento.
El protagonista es un antihéroe, que lleva escrito su destino en las alas de su caza-hidroavión. Su verdadero nombre es Marco Pagotto, un expiloto de la Marina de Guerra de Italia, que por arte de un hechizo devino en un hombre-cerdo. La acción se desarrolla en el mar Adriático a finales de los años veinte, cuando merodeaban los piratas del aire. Porco es un cazarecompensas que se vende al mejor postor y que lleva de calle a los piratas voladores, cuya principal actividad es secuestrar niñas de barcos de recreo.
«Prefiero ser un cerdo que un fascista» contesta a un antiguo compañero de armas que le propone reingresar en el cuerpo. Con la ayuda de Fio, una enérgica adolescente que diseña aviones, Porco pone a punto su hidroavión para enfrentarse con Donald Curtis, que ha sido contratado por los piratas para acabar con el cerdo. En el espectacular combate final, filmado con singular maestría, los dos ases del aire medirán sus fuerzas. Los personajes no pueden escapar a su destino y Porco tiene algo muy claro: «Un cerdo que no vuela sólo es un cerdo».

CARLES SANTAMARIA. FOTO: JAUME ALTADILL



PERSONAJE VIDEO GIRL AI

Figúrese usted que está viendo un video tranquilamente en casa y la atractiva protagonista sale de la pantalla y se planta en su sala de estar.

EN LA CUBIERTA DICE BIEN CLARO...
...QUE TIENE UN CARACTER DULCE Y AMABLE, Y ADEMÁS...

Y usted, desprevenido en pantunflas y sin ducharse. ¿Qué hacer en ese caso? Bueno, en el supuesto de que este sueño se hiciera realidad, y no virtual, no estaría de más que se hubiera leído VIDEO GIRL AI. Además hay otro poderoso motivo para hacerlo: es un magnífico manga.

La historia está protagonizada por un adolescente llamado Yota Motenai (que en japonés significa «el que parece que no tiene éxito con las mujeres») que sufre porque su amor hacia Moemi no es correspondido. Para acabar de arreglar el asunto, ella está enamorada de su mejor amigo, Takashi. Pero tampoco parece que éste vaya a corresponder el amor de Moemi.

El inicio de este culebrón de adolescentes no sería muy original si no fuera por un pequeño detalle. Motenai, tras una jornada llena de desengaños amorosos, se pasa por un vídeo-club y se dirige directamente a la sección de adultos. Escoge una cinta protagonizada por Ai, que según la carátula «es la quinceañera dulce y amable que te hará vibrar de emoción». El encargado del video-club es un extraño viejecito que le da a Motenai un carnet de socio especial, tras señalarle que esta tienda es sólo para los puros de corazón.

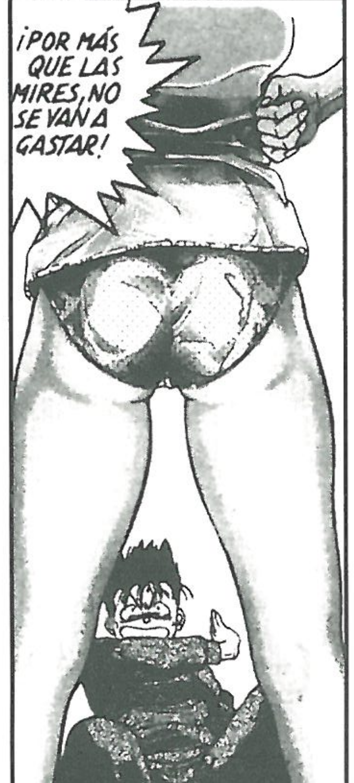
Cuando Motenai llega a su habitación, coloca la cinta, pulsa «play» y aparece Ai en la pantalla y le empieza a hablar. «Haré todo lo que pueda para consolarte», dice ella. Súbitamente se produce un destello en el monitor y Ai sale de la pantalla para acabar dentro de la habitación de Motenai. El joven adolescente no sabe la que le espera.

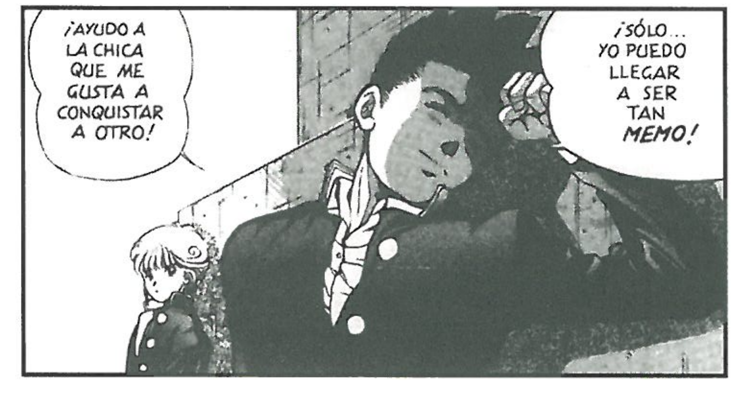
Ai es una jovencita algo brusca, tirando a vulgar, para decepción del chico, la vida del cual cambia radicalmente a partir de ese momento.

Tras advertirle que «las video-girls estamos hechas para complacer a los hombres», pasa a la acción. Le toma el pelo una vez tras otra, le pone en situaciones comprometidas que casi le provocan un infarto al tímido muchacho y para acabar le prepara una cena infecta, eso sí, hecha con todo el amor.









Como si tratase de un Gremlin, Motenai tiene que seguir una serie de instrucciones para que Ai no se borre de su vida. El período de duración de la cinta es de tres meses, el tiempo que Ai permanecerá junto a él. En caso de apagar el interruptor del video, ella desaparecerá. La fragilidad de su existencia dota de un gran interés a este personaje, que a medida que van pasando las páginas tambien muestra sus debilidades. Llega al corazón de un lector ávido de ternura, aparte de las reacciones que pueda provocar la ingenua y provocativa sensualidad.

La irrupción de Ai en la vida de Motenai colocará al desdichado muchacho al borde del infarto. Sin embargo, ese cambio en su vida es lo mejor que le podía suceder. Además descubrimos que Ai no es tan frívola como quiere aparentar, tiene su corazón y también sufre.

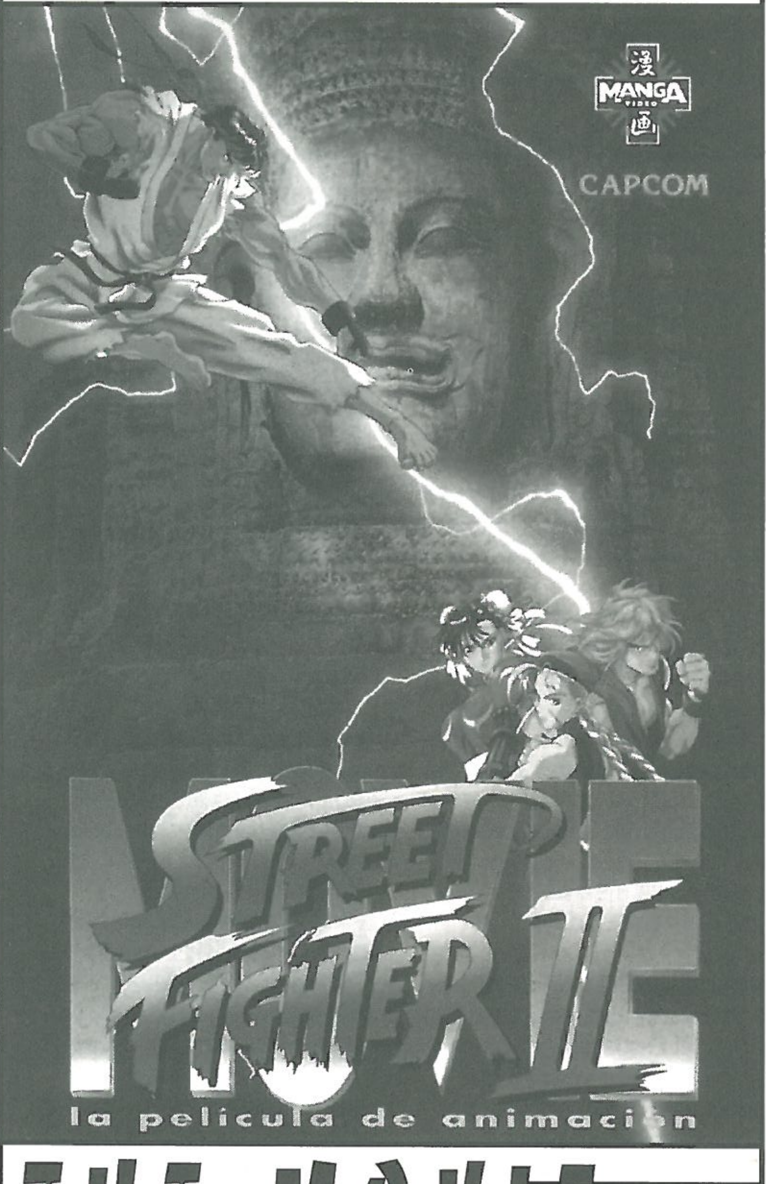
Resulta interesante el desarrollo de este culebrón, que no llega al tedio en ningún momento y en el cual los personajes van variando sus sentimientos, y los aspectos mágicos de la historia van cobrando una mayor importancia. La aparición y desaparición temporal de personajes crea nuevas situaciones, aunque no por ello pierda este manga su coherencia.

El trabajo desarrollado por **Masakazu Katsura** es magnífico en este sentido. El dibujo y la planificación de las páginas llenan de vida este manga. A pesar de la advertencia impresa de ser un manga recomendado a mayores de 12 años, creo que es adecuado para los puros de corazón.

Aitor Kovacs

A **Van Damme** nunca podremos perdonarle haber protagonizado una película tan ridícula como STREET FIGHTER... aunque sí deberíamos agradecerle que haya abierto camino para la llegada de la versión anime, japo y brutal, del mejor videojuego de la historia (bueno, eso creo yo). STREET FIGHTER II: THE MOVIE es un auténtico festival al que resulta imprescindible incarle el diente: la recreación de los personajes originales es magnífica, los fondos de una calidad realmente inusual... y Chun-Li está, más que buena, buenísima (infinitamente más atractiva que **Kylie Minogue**).

STREET FIGHTER II



THE MOVIE

Los guionistas de la película se las han ingeniado para añadir a la historia principal una buena cantidad de luchadores nuevos, como los esbirros de Shadowlaw (espeluznantes y carnívoros) o los muchos que forman parte de las bandas del crimen organizado. También merece la pena destacar a Vega (que aquí conocemos como Bison), que es tan terrible como debería haberlo sido en la peliculita con actores de carne y hueso.

La banda sonora es excepcional, por encima de la media en los anime (debemos agradecer a sus autores que no hayan recurrido a tipos como Hammer para darle mayor dimensión comercial). Otro acierto, y van... Una última recomendación: compraros el libro oficial de la película, THE COMPLETE WORKS, en cualquier librería especializada. Es el complemento ideal y cuesta lo que vale.

Jose Maria Cuervo

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10



Mitología, ecología, desarrollo urbanístico y conflictos generacionales son cuestiones que confluyen en el argumento de REGRESO AL MAR, un manga protagonizado por adolescentes preocupados por el respeto del medio ambiente y las tradiciones. Yosuke es el hijo de Yoro Hashiro, un monje moderno que tiene que velar por un huevo de sirena, toda una tradición familiar. Este hombre no piensa en el pasado y cree en el progreso de su pueblo. Por ello, está dispuesto a ceder ante las presiones de convertir la costa de su tranquilo pueblo de pescadores en una especie de Costa del Sol.

Sin embargo, el abuelo de Yosuke es un guardián de la tradición y se opone a los planes de su hijo. Yosuke, ante el enfrentamiento entre padre y abuelo, acaba tomando partido por este último.

El argumento, a priori interesante, tiene un desarrollo magníficamente construido, donde todos los personajes nos van mostrando sus verdaderas motivaciones, unas



más altruistas que otras. El guión tiene la virtud de hacer confluir todas las historias paralelas en la trama principal, sin que nada se pierda o distraiga al lector del conflicto que tiene lugar en el pueblo, primero latente y después manifiesto.

Una lectura atenta nos permite descubrir una obra de tesis, que defiende la idea de que ningún extremismo es bueno y aboga por el diálogo y el entendimiento a la hora de resolver conflictos.

Y en estos meses, donde los ensayos nucleares franceses de Mururoa han evidenciado cómo el hombre destruye con premeditación y alevosía la naturaleza, Kon también nos advierte de la respuesta que un día la Naturaleza nos puede dar.

Juan Millazo

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8,5 9 10





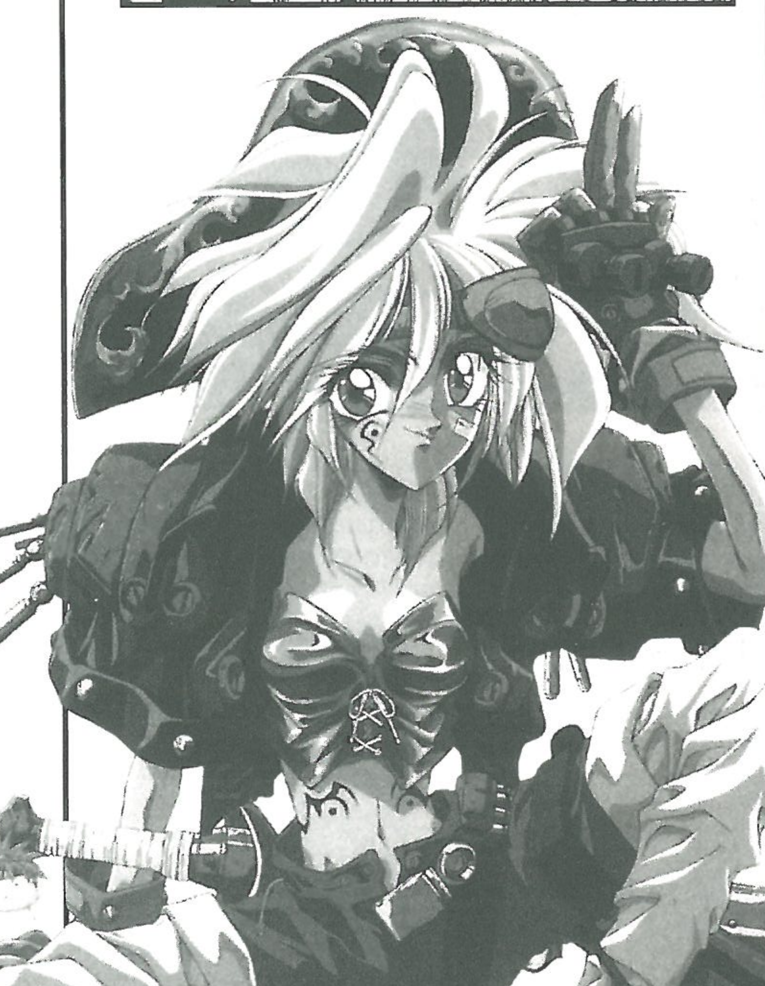


RIOT

de SATOSHI SHIKI

Dejando de lado otras consideraciones que puedan hacerse sobre la calidad y coherencia de su guión, RIOT es una propuesta muy estimulante. Sus páginas rezuman eficacia y revelan la altísima calidad de **Satoshi Shiki** como dibujante. Y lo mejor de todo es que **Shiki** tendrá tiempo para depurar sus historias: sólo cuenta con 23 años. Pero vayamos a por el meollo de la cuestión. En un mundo futuro plagado de mitos y héroes, dos libros sagrados «RIOT y PHANTOM» pueden convertir a sus poseedores en líderes. A nadie puede extrañar que los cazadores de recompensas, los mercenarios y demás gente de buen vivir, se peleen hasta la muerte por cualquiera de los dos volúmenes... y que un curioso personaje llamado Billy el Niño (herencia de la película Arma Joven, adorada por **Shiki)**, al ser el más hábil, sea también el más odiado y perseguido por las bandas. Las chicas de **Shiki** comparten tintes delirantes: en ocasiones, recuerdan a las de autores como Shirow (influencia más que clara en otros elementos gráficos). Sin embargo, sus apariciones (perfectamente coreografiadas) se ven eclipsadas por los absurdos vuelcos que da la historia sin motivos aparentes. Sea como fuere, la lectura de cualquier entrega de RIOT es más que recomendable.

JULIO MIGUEL ROZAS



VALORACION 1 2 3 4 5 6 7.5 8 9 10

HASTA EL MES QUE VIENE

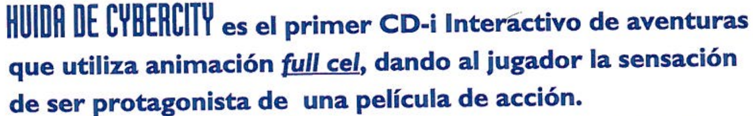
EL PRÓXIMO MES TE OFRECEREMOS LA SEGUNDA ENTREGA DE LAS AVENTURAS DE MAKAKO Y NUEVAS Y APASIONANTES LECTURAS MANGA. EXPLORAREMOS EL MUNDO DE LOS AUTORES JAPONESES Y ABRIREMOS NUESTRA BIBLIOTECA PARA PRESENTARTE ALGUNO DE TUS PERSONAJES FAVORITOS. NO TE PIERDAS LO ULTIMO «MADE IN JAPAN». ¡VAYA LOCURA!

ESCAPE FROM CYBERCITY

HUIDA DE CYBERCITY

La Ultima Aventura Interactiva

La Tierra está siendo atacada.
El malvado ejército de LOS GUARDIANES tiene el control.
Queda muy poca resistencia y sólamente tú puedes ayudarles.
Tu misión es sobrevivir a los peligros de CYBERCITY,
conseguir llegar hasta el tren
y destruir el planeta de los GUARDIANES .
Pero, atención: ten cuidado,
las cosas no son lo que parecen.



HUIDA DE CYBERCITY es el primer CD-i Interactivo de aventuras que utiliza animación *full cel*, dando al jugador la sensación de ser protagonista de una película de acción.



Esta producción tan bien
animada presenta
una dinámica e impactante
banda sonora



y un juego completamente interactivo.



Un sólo Reproductor. Infinitas posibilidades.

Philips Media